

ASSOCIAÇÕES DE JOGOS TRADICIONAIS NO BRASIL¹

Taise Motta Rensch da Silva

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

taise.motta@outlook.com

Fernanda Stein

Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

fefestein@yahoo.com.br

Resumo: Esse estudo tem como tema as Associações Jogos Tradicionais, entendidas como espaço e tempo resultantes da reunião de pessoas ou de grupos sociais em torno de um ou mais jogos tradicionais. Compreendemos essas manifestações como parte da cultura corporal, criadas e recriadas pelos seres humanos no processo histórico, transmitidas de geração em geração e presentes em determinada cultura. Pesquisas anteriores, realizadas pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), identificaram que existe uma diversidade de Associações de Jogos Tradicionais no Brasil. Nesse sentido, o objetivo desse estudo é compreender estes espaços de ações onde são desenvolvidos os jogos tradicionais no território brasileiro, suas características, abrangência, sujeitos envolvidos, jogos praticados e ações desenvolvidas. Trata-se de uma pesquisa em andamento. Como procedimentos metodológicos, utilizamos pesquisa documental e entrevistas semiestruturadas. A partir das primeiras inserções no que tange à pesquisa documental, identificamos 98 Associações no contexto brasileiro, entre elas estão: 15 federações, 38 associações, 22 clubes, 5 centros comunitários, 4 confederações, , 4 sociedades, 3 ligas, e 7 outros. Constatamos que dentre seus principais objetivos, estão a preservação de costumes e tradições, a promoção de cultura local e a defesa do patrimônio histórico.

Palavras-chave: Associações. Jogo Tradicional. Contexto Brasileiro.

¹ Pesquisa é coordenada pela Prof.^a Dr.^a Elizara Carolina Marin, da Universidade Federal de Santa Maria. Conta com o apoio financeiro do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROBIC), fomentado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS).

1. INTRODUÇÃO

A cultura corporal é entendida como forma de representação do mundo cujo ser humano tem produzido ao longo da história, nesse sentido, são os jogos, as danças, as lutas, as ginásticas e os esportes. Essas representações culturais fazem parte da vida humana e são construídas no processo de desenvolvimento histórico, criadas e reconfiguradas de diferentes maneiras, assumindo significados de acordo com o contexto social onde são vivenciadas. O jogo tradicional é uma dessas representações e está presente na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos, consoante às suas culturas (Lavega, Ribas, Marin, & Souza, 2011).

Segundo os autores, eles são representações culturais pertencentes a um grupo social, manifestam valores, costumes e são construídos no processo de desenvolvimento histórico. São transmitidos, muitas vezes, de forma oral de geração em geração e aparecem, frequentemente, ligados às festas, às colheitas, aos eventos religiosos e às estações do ano. No contexto moderno, é preciso refletir sobre as práticas tradicionais (jogos, brincadeiras, danças, entre outros) e como possibilitar a sua valorização e preservação. É preciso pensar como a sociedade contemporânea e as mudanças tecnológicas influenciam na (re)significação dessas manifestações.

É possível identificar um movimento mundial, com associações continentais, como por exemplo, a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais, a Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais, e, no Continente Americano, recentemente foi criada a Associação Pan-Americana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais. Seu terceiro encontro (III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais) acontece em 2015 e tem como sede o Brasil. O país fez-se presente em todos os eventos anteriores com a participação de docentes universitários e acadêmicos do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Além disso, o tema tem sido pouco estudado no contexto brasileiro e não possui muitos grupos de pesquisa e publicações voltadas a investigar os jogos tradicionais, como apontam dados da pesquisa “A produção sobre jogos tradicionais no Brasil”².

Nesta pesquisa, e em outras realizadas pelo GPELF, identificamos a existência de Associações de Jogos Tradicionais o território brasileiro, ou seja, entidades resultantes da reunião de pessoas ou de grupos sociais em torno de um ou mais jogos tradicionais. Constituem-se como espaço e tempo nos quais a população compartilha propósitos, costumes, preocupações em comum, integração, defesa e preservação dos jogos tradicionais. Segundo Boudon, Besnard, Cherkaoui e Lécuyer (1990) o fenômeno associativo, ou seja, a propensão dos homens para se agruparem por um objetivo em comum, facilita a integração social de cada um e a aprendizagem da vida coletiva. Também facilitam a afirmação da identidade do grupo por meio de símbolos, normas, comportamentos e outras formas de representações específicas.

Nesse sentido instiga compreender estes espaços de ações onde são desenvolvidos os jogos tradicionais. Imbuídos por este interesse, objetivamos investigar as associações de jogos tradicionais existentes no Brasil, suas características, abrangência, sujeitos envolvidos, jogos praticados e ações desenvolvidas. Trata-se de uma pesquisa em andamento.

O jogo tradicional é compreendido como patrimônio cultural da humanidade, portanto, precisa ser conhecido, preservado, garantido, criado e recriado. Mais que isso, é importante que no âmbito acadêmico, tenham produções que abordem sobre esse tema, possibilitando o conhecimento, o respeito e a difusão deles em uma perspectiva multicultural.

Entendemos que o conhecimento sobre Associações de Jogos Tradicionais contribui para a difusão, ampliação da prática e fortalecimento dessas manifestações e dos grupos sociais envolvidos; e para tornar as ações em

² Pesquisa exploratória e bibliográfica realizada em 2012, pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), com apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS) - Programa Institucional de bolsas de Iniciação Científica (PROBIC). O objetivo foi investigar a produção sobre jogos tradicionais no Brasil e utilizou como ferramenta para pesquisa o sítio de busca de informações do diretório dos grupos de pesquisa no Brasil e a Plataforma Lattes, ambos do CNPq.

torno dos jogos tradicionais mais visíveis às esferas de ensino e da própria sociedade.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para atingirmos os objetivos do estudo, utilizamos pesquisa documental e entrevistas semiestruturadas.

2.1 Pesquisa documental

Segundo Figueiredo (2007), o conceito de documento ultrapassa a ideia de textos escritos e/ou impressos. O documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e não escrito, tais como filmes, vídeos, slides, fotografias ou pôsteres. Esses documentos são utilizados como fontes de informações, indicações e esclarecimentos que trazem seu conteúdo para elucidar determinadas questões e servir de prova para outras, de acordo com o interesse do pesquisador.

Utilizamos como fonte de busca para pesquisa documental as páginas eletrônicas, via internet³, que contemplam dados sobre as Associações de Jogos Tradicionais (páginas, *blogs*, fotos, sítios oficiais, *facebook*, etc.) e sobre o seu contexto econômico, social e cultural.

Identificamos como caminho profícuo realizar levantamento dos principais jogos tradicionais por região do Brasil (Sul, Sudeste, Centro-Oeste, Norte e Nordeste), construir tabelas (com as informações de nome jogo + região) e posterior busca.

Para a identificação das Associações utilizamos as palavras-chaves: asassociação, sociedade, clube, federação confederação + o nome de cada jogo tradicional (por exemplo: associação de bocha ou federação de bocha).

As páginas que continham informações sobre Associações de Jogos Tradicionais foram salvas e organizadas em tabelas, com os seguintes

³ Sítio Google: <https://www.google.com.br/>

critérios: nome do jogo tradicional, o ano de fundação da associação, e-mail para contato, nome do presidente e local que se realiza.

2.2. Entrevistas

Segundo Minayo (2007, p. 64), a entrevista é uma conversa entre dois ou vários interlocutores, e tem como objetivo “construir informações pertinentes para um objeto de pesquisa”. É uma conversa a dois, feita por iniciativa do entrevistador, destinada a fornecer informações pertinentes a um objeto de pesquisa (Minayo, 1993, p.107).

As associações mapeadas nessa pesquisa foram convidadas para participarem do III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais⁴, que acontecerá em Palmas, Tocantins, durante os dias 23, 24 e 25 de outubro do ano de 2015. Dessa forma, as entrevistas serão realizadas durante o encontro, com um representante de cada associação de jogos tradicionais que estiver presente no evento, como presidentes, dirigentes, secretários, representantes que participam ativamente da organização e ações das associações.

3. JOGO E JOGO TRADICIONAL

É inevitável pensar em jogo e jogo tradicional sem estabelecer relações com a cultura, pois ambos são criados no meio social, tornando-se elos entre cultura e as manifestações sociais. O termo cultura é amplo e abrange múltiplos significados no contexto social, porém, é aqui entendido, conforme Bosi (1987), como fruto do trabalho, como fruto de um processo e não como soma de coisas que se consome. O jogo faz parte da cultura, ele é um dos elementos do

⁴ O III Encontro Pan-Americano se propõem na direção de agregar várias nações do Continente Americano, de impulsionar um movimento de valorização cultural e de investigação e difusão do conhecimento sobre os jogos tradicionais dos diferentes povos. Dado a harmonia do tema e das datas com os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas e, a fim de somar e alçar um outro patamar de organização a Associação Pan-Americana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais em parceria com os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, realizará o evento nos dias 23, 24 e 25 de outubro em Palmas, Tocantins, Brasil.

patrimônio imaterial da sociedade. Nesse sentido, no jogo, devemos levar em consideração sua característica de pertencimento ao contexto cultural.

Conforme Huizinga (1999), o jogo é um elo entre cultura e suas “manifestações sociais”, apresenta regras flexíveis que depende do contexto social ou dos sujeitos, há uma intenção lúdica, de caráter livre, limitação no tempo e no espaço e busca-se o prazer. Entende-se também, que o jogo é anterior a cultura, pois o homem é antes de se perceber homem, o *Homo Ludens*, ou seja, aquele que brinca e no brincar produz-se, produzindo cultura. Segundo o mesmo autor o jogo é: [...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (Huizinga, 1999: 33).

O jogo tradicional, conforme Lavega (2000) é aquele pertencente a um povo ou etnia, desenvolvidos e preservados pelo processo de transmissão oral e que são praticados por um determinado período e, portanto, combinam representatividade e temporalidade.

Para Rocha Ferreira (2006), sobre estudos a cerca de jogos tradicionais indígenas, eles são definidos como: atividades corporais, com características lúdicas, por onde permeiam os mitos, os valores culturais e que, portanto, congregam em si o mundo material e imaterial, de cada etnia. Os jogos requerem um aprendizado específico de habilidades motoras, estratégias e/ou sorte. Geralmente, são jogados cerimonialmente, em rituais, para agradar a um ser sobrenatural e/ou para obter fertilidade, chuva, alimentos, saúde, condicionamento físico, sucesso na guerra, entre outros. Visam, também, a preparação do jovem para a vida adulta, a socialização, a cooperação e/ou a formação de guerreiros. Os jogos ocorrem em períodos e locais determinados, as regras são dinamicamente estabelecidas, não há geralmente limite de idade par os jogadores, não existem necessariamente ganhadores/perdedores e nem requerem premiação, exceto prestígio; a participação em si está carregada de significados e promove experiências que são incorporadas pelo grupo e pelo indivíduo (Rocha Ferreira, 2006).

Conforme Parlebas (2001), o jogo tradicional apresenta alguns elementos centrais, como: [a] aparece ligado à tradição de uma cultura, mas sempre relacionado a tempo livre; religião; colheitas (zona rural); estação do ano; espaços; [b] é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes; [c] mantém-se à margem dos processos sócio-econômicos – mesmo o jogo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer e se perpetuar; e, [d] suas práticas independem de instâncias oficiais.

Para Kishimoto (1993, 2006) os jogos tradicionais são parte da cultura popular, nesse sentido, eles expressam a produção social de um povo em uma determinada época. Apresentam características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Dessa forma, o jogo tradicional é livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. Ele tem um fim em si mesmo e preenche a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações de novos jogos.

Atualmente, muitos são os motivos para o abandono dessas práticas tradicionais dentro da sociedade e da escola. Podemos apontar como possíveis causas a industrialização e urbanização que gerou mudanças de hábitos na população, dessa maneira, os jogos tradicionais sofreram várias modificações no decorrer dos séculos. Para Friedmann (1996), dentre as mais significativas razões de os jogos tradicionais terem mudado, destaca-se a redução do espaço temporal, tanto na escola quanto na família, aliada ao grande espaço que a televisão veio ocupar no cotidiano infantil.

Conforme Faria (1996) os jogos populares infantis foram sendo perdidos (ou transformados), possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização. A organização social muda em função da organização do trabalho nas cidades, e o capitalismo rompe com os laços de tradição e da comunidade, entre vida e palavra. Podemos constatar que esses fenômenos alteram a forma de vida dos povos, tornando ultrapassados conhecimentos até há pouco considerados importantes.

Segundo Amado (1992), no que se refere às práticas lúdicas estão gradativamente entrando em declínio devido à cedência a modas ditadas pelas

classes culturais e economicamente favorecidas, e ao seu desejo de ostentação e de luxo, como também ao consumismo desenfreado de produtos acabados e de fácil aquisição que, no entanto, retiram da criança o prazer de descobrir, de inventar, de fazer e de partilhar com a sociedade e consigo mesmos.

4. ASSOCIAÇÕES DE JOGOS TRADICIONAIS

O Brasil é um país de proporções continentais e com uma forte pluralidade cultural, advinda da miscigenação de diferentes grupos sociais, os já presentes e os que para cá imigraram, de diversas culturas e sociedades, constituindo diversos espaços para a recriação e recriação de suas manifestações cultural, entre elas, os jogos tradicionais.

As Associações, sem fins lucrativos, ligadas a uma comunidade, se constituíram como ente espaciotemporal em torno das quais a vida social, muitas vezes, é organizada; e onde acontecem muitas manifestações culturais que caracterizam o grupo social.

Para Mazo (2005) a associação é um grupo de pessoas que têm um propósito ou interesse comum, como por exemplo, uma sociedade ou um clube. O associativismo esportivo representa uma organização voluntária como qualquer organização pública, formalmente constituída, cuja filiação é opcional, com o propósito de vivenciar as práticas desportivas e atividades físicas no âmbito da saúde e do lazer. A origem das associações e a institucionalização de diversas práticas esportivas estão relacionadas às profundas transformações sociais e econômicas ocorridas devido ao processo migratório, a desagregação do escravismo e crescimento demográfico no século XIX.

Não identificamos estudos que contemplem a caracterização e denominação dos espaços nos quais ocorrem os jogos tradicionais. Os autores apresentam termos, como: Associação ou Associação Esportiva (Mazo, & Gaya, 2006; Mazo, 2005), Clube (MAZO, 2005; DACOSTA, 2005), Sociedade (Schuch, 2008) e Federações.

Para Mazo (2005), compreendem-se por associações esportivas as agremiações, comitês, clubes, federações, ligas, sociedades e conselhos, que organizam ou promovem atividades de esporte como manifestação comunitária ou como gestão representativa de uma ou mais modalidades esportivas.

Segundo DaCosta (2005) os clubes esportivos e recreativos (ou Associações Desportivas, segundo a terminologia legal) constituem a base do desenvolvimento dos esportes em geral. Os clubes de prática esportiva e de atividades recreativas refletiram em suas origens hábitos culturais alemães, italianos, japoneses e outros, gerando uma alternativa à cultura lusófona então prevalecente.

No caso das federações não encontramos caracterização específica, somente alguns conceitos ligados à área do marketing e administração esportiva. Segundo Correia (1999), as federações apresentam uma estrutura mais hierarquizada, com níveis de autoridade, condicionantes legislativas, de jogos de interesse e de pressões exteriores e possuem uma estrutura que repousa num modo divisional por zonas geográficas, por atividades e pode-se ter também estruturas diferenciadas segundo o estatuto do praticante.

É possível compreender que os termos “associações esportivas”, “clubes”, “federações” são considerados com a mesma denominação e caracterização. Cabe ressaltar que no nosso entendimento os termos clube e federação denotam um caráter de práticas esportivizadas e de alto rendimento, ligadas a lógica do esporte-mercadoria e obedecendo um modelo empresarial.

Já os termos sociedade ou associação estão relacionados ao caráter amplo e comunitário que esses espaços proporcionam aos sujeitos, apresentam-se como forma de compartilhar costumes, preocupações e possuem um papel na identidade cultural daquele local.

Dessa forma, o jogo tradicional por ser um fenômeno social é construído pelos grupos sociais que o praticam juntamente com as regiões em que se desenvolvem, pois a localização e os costumes influenciam na sua organização. Sendo assim, eles dependem diretamente das condições espaciais do seu estorno e colocam-se em conformidade com os hábitos de vida dos que os desenvolvem e os recriam.

5. PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES E CONSIDERAÇÕES

A partir de nossas primeiras inserções no que tange à pesquisa documental, alguns dados preliminares podem ser apontados. Identificamos, até o momento, 98 Associações no contexto brasileiro, entre elas estão: 15 federações, 38 associações, 22 clubes, 5 centros comunitários, 4 confederações, , 4 sociedades, 3 ligas, e 7 outros (secretarias, SESC, AABB, etc.). Tratam-se de Associações dos seguintes Jogos Tradicionais bocha, bolão, malha, tiro ao alvo, carrinho de rolimã, canastra, quatrilha, queimada, truco, pipa, taco e peteca.

O levantamento por regiões demonstrou que a que mais concentra associações é a região sul, com cerca de 65 associações, seguida da região sudeste com 25 associações e região norte com 7 associações. As regiões nordeste e centro-oeste (somente uma) não apresentaram um número expressivo.

Segundo DaCosta (2005), o clube esportivo e recreativo brasileiro definiu-se como um fato social mais concentrado no sul do território nacional onde afluíram os imigrantes em maior número.

O período de colonização caracterizou-se por dificuldades, a falta de estrutura e poucas condições de assistência básica, mas era necessário ocupar as terras e povoar o território, mesmo sem condições e infraestrutura. Como forma de sobrevivência, os grupos sociais adotaram o associativismo, ou seja, o trabalho cooperativo para resolver seus problemas, resultando na fundação de Associações como forma de solidariedade e de colaboração, no qual havia música, troca de experiências e jogos tradicionais de cada grupo social.

Outra consequência refere-se ao fato de que os clubes de imigrantes – principalmente os localizados em áreas rurais e de maior ocorrência no RS, SC, PR e SP – manejavam mais com as carências do que com a afluência, dando origem a uma vocação esportiva voltada para a identidade cultural e menos sujeita a modismos.

Das 98 associações identificadas, 10 foram convidadas para participação no III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais, quais sejam: Associação Brasileira de Amigos do Quatrilha; Associação dos Clubes

de Caça e Tiro de Blumenau; Peteca Esporte Club; Associação Paulo Freire de Educação e Cultura Popular; Associação Brasileira de Pipas; Associação Abafa-mos; Associação Amazonense de Queimada; Associação Brasileira de Ioiô, Associação dos amigos da Bocha e da Malha e a Associação de Malha São Benedito Jacaré.

Os critérios utilizados para convidar as associações para o evento foram: prioridade para o termo “Associação” utilizado no nome institucional; uma associação para cada tipo de jogo tradicional; e uma associação para cada região do Brasil. Para os jogos que não possuem associação, foram convidadas federação, sociedade ou departamento.

A partir da busca nos estatutos, regulamentos, e outros documentos disponíveis online constatamos que das 10 associações convidadas para o evento, 4 estão localizadas na Região Sul do país, onde os jogos mais praticados são o jogo da bocha, malha, quatrilho e caça e tiro. Constatamos 4 associações na Região Sudeste, onde estão concentrados os jogos de peteca, pipa, ioiô e malha. Na Região Norte, uma associação de queimada na região norte. E na Região Nordeste, uma associação de bolita.

Com relação à fundação das mesmas, a mais antiga foi fundada em 10 de dezembro de 1933, e a mais recente foi em 27 de março de 2014. Nota-se que enquanto algumas permanecem no tempo, outras estão sendo instituídas recentemente. Algumas das ações que as associações realizam são festivais artísticos, oficinas, torneios e campeonatos.

Em relação ao objetivo geral das Associações, constatamos a preservação de costumes e tradições, a promoção de cultura local e a defesa do patrimônio histórico, que muitas vezes é esquecido e deixado para trás. Através das associações, é possível reviver, praticar e não deixar serem esquecidos os jogos que estavam presente no passado e que por serem tradicionais, permanecem no presente representando aspectos da cultura lúdica construída pelos seres humanos e que perduram a tempos e espaços diversos.

REFERÊNCIAS

- Amado, J. S. (1992). *Jogos e Brincadeiras Tradicionais*. Lisboa, Portugal, Gráfica 2000.
- Bosi, A. (1987). Cultura como tradição. In G. Bornheim, J. A. M. Pessanha, P. S. Duarte, R. Schwarz, S. Santiago (Org). *Cultura Brasileira: tradição/contradição* (pp. 31-58). Rio de Janeiro: Zahar.
- Boudon, R., Besnard, P., Cherkaoui, M., Lécuyer, B. P. (1990). *Dicionário de Sociologia*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- Faria, A. G., Jr. (1996). A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. *Motrivivência*, 7(9), 44-65. Recuperado de: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5655>
- Figueiredo, N. M. A. (2007). *Método e metodologia na pesquisa científica*. São Caetano do Sul, São Paulo: Yendis Editora.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Lavega, P. L. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Huizinga, J. (1999). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectivas.
- Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos infantis: o jogo a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes.
- Khishimoto, T. M. (2006). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P., Ribas, J. F. M., Marin, E. C., & Souza, M. S. (2011). Os Jogos Tradicionais no mundo: Associações e possibilidades. *Licere*, 14(2), 01-19. Recuperado de: http://www.anima.eefd.ufjf.br/licere/pdf/licereV14N02_re1.pdf
- Schuch, H. (2008). *As Sociedades alemãs: a cultura através dos tempos*. Porto Alegre: Corag.
- Mazo, J. Z., & Gaya, A. (2006). As associações desportivas em Porto Alegre, Brasil: espaço de representação da identidade cultural teuto-brasileira. *Revista*

Portuguesa de Ciências do Desporto, 6(2), 205-2013. Recuperado de:
http://www.fade.up.pt/rpcd/arquivo/artigos_soltos/vol.6_nr.2/08.pdf

Mazo, J. (2005). Clubes Esportivos e Recreativos em Porto Alegre-RS. In L. P. DaCosta, (Org.). *Atlas do Esporte no Brasil: Atlas do Esporte, Educação Física e Atividades Físicas de Saúde e Lazer no Brasil*. (pp. 186-190). Rio de Janeiro: Shape Editora e Promoções LTDA.

Rocha Ferreira, M. B. (2006). Jogos dos povos indígenas: tradição e mudança. *Rev. Educ. Fís. Esp*, 20(5), 50-52. Recuperado de:
http://citrus.uspnet.usp.br/eef/uploads/arquivo/15_Anais_p50.pdf

DaCosta, L. P. (2005). Clubes Esportivos e Recreativos / Sport Clubs. In L. P. DaCosta, (Org.). *Atlas do Esporte no Brasil: Atlas do Esporte, Educação Física e Atividades Físicas de Saúde e Lazer no Brasil*. (pp. 180-185). Rio de Janeiro: Shape.

Minayo, M. C. S. (1993). *O desafio do conhecimento científico: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo/Rio de Janeiro: Hucitec-Abrasco.

Minayo, M. C. S. (Org). (2007). *Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade*. Petrópolis: Editora Vozes.